

SEKTOR NUL · BEVÆGELSE

# Nul i bevægelse

Fem lege, hvor kroppen finder præcis 0. Kortene fra kortspillet Nul! kan bruges igen. Alle lege har en siddende mulighed.

## 1 Nul-stop

2–3 min · Ved pladsen

**Formål:** Høre et regnestykke og afgøre, om det giver præcis 0.

1. Læreren siger «Vagten begynder».
2. Læreren læser et regnestykke højt.
3. Giver det 0, rejser eleverne sig. Ellers bliver de siddende.
4. «Vagten er slut» afslutter legen.

**Siddende:** Ræk hånden op i stedet for at rejse dig.

**Variation:** En elev læser regnestykkerne op. Eller vis dem på tavlen: spillet → «Til læreren» → «Nul-stop på tavlen».

- **A** 6 − 6 = 0
- **C** $\frac{1}{2}$ − $\frac{2}{4}$ = 0
- **D** −4 + 4 = 0
- **X** −3 sender $x^2 = 9$

## 2 Find din tvilling

5–10 min · Klasse eller sal · Kort fra Nul!

**Formål:** Finde det kort, der sammen med ens eget giver præcis 0.

1. Hver elev får et kort fra kortsættet og holder det foran sig.
2. Ved «Start» går alle rundt og leder efter en makker, hvis kort giver 0 med ens eget.
3. Makkerne stiller sig sammen og siger regnestykket højt.
4. Ved «Stop» tjekker klassen parrene. Kortene byttes, og legen begynder igen.

**Siddende:** Kortene sendes rundt ved bordet; den, der finder sin makker, rækker hånden op.

**Variation:** Direktørens ordre: læreren siger en regneart, fx kun plus. Så gælder kun par med den regneart.

- **A** 7 − 7 = 0
- **C** $\frac{1}{2}$ − $\frac{2}{4}$ = 0
- **D** −3 + 3 = 0
- **X** −3 sender $x^2 = 9$

## 3 Tre i en kasse

5–10 min | Klasse eller sal | Kort fra Nul!

**Formål:** Finde tre kort, hvor to af dem giver det tredje.

1. Hver elev får et kort.
2. Ved «Start» finder eleverne sammen tre og tre, så to kort giver det tredje.
3. Gruppen stiller sig i rækkefølge og siger regnestykket.
4. Elever uden gruppe hjælper de andre med at tjekke.

**Siddende:** Tre elever ved samme bord lægger kortene frem og flytter dem, til regnestykket passer.

**Variation:** Kan gruppen finde to forskellige regnestykker med de samme tre kort?

**A** 3 + 4 = 7

**B** 4 × 5 = 20

**C** 12 ÷ 4 = 3

**X** 2 ^ 3 = 8

## 4 Lagerløbet

10 min | Sal eller skolegård | Kort fra Nul!

**Formål:** Finde træk hurtigt og tjekke hinanden undervejs.

1. Læg et kortsæt med tallet opad i hver ende af salen. Holdene står i den anden ende.
2. Én fra hvert hold løber hen og henter to kort, der giver 0, eller tre, hvor to giver det tredje.
3. Holdet tjekker regnestykket. Passer det, løber den næste.
4. Når lageret er tomt, eller læreren siger stop, tæller holdene kortene.

**Siddende:** Kortene ligger på et bord, og eleverne går eller rækker kortene videre i stedet for at løbe.

**Variation:** Kun én regneart, som en af Direktoratets sager. Eller: samarbejd om at tømme ét fælles lager.

**A** 9 − 9 = 0

**B** 20 − 20 = 0

**D** −6 + 6 = 0

**X** 4 sender $x^2 = 16$

## 5 Modsat-dansen

3–5 min | Klasse eller sal | Kort fra Nul! | Hal D og X

**Formål:** Se, at et tal og det modsatte tal giver 0.

1. Halvdelen af klassen får positive kort, halvdelen negative.
2. Positive står på den ene side, negative på den anden.
3. Ved «Start» går hver elev over midten og finder sit modsatte tal.
4. Parret siger regnestykket og sætter sig. Det sidste par tjekker alle de andre.

**Siddende:** Positive og negative kort ligger på hver sin halvdel af bordet og skubbes sammen.

**Variation:** Tilføj ligningskort: en ligning finder det tal, der løser den.

D **−5** + **5** = 0 **−2** + **2** = 0

X **−3** + **3** = 0

# Gode råd

- Del kortene ud, så ingen bliver valgt til sidst. Et kort mere eller mindre gør ikke noget: en elev uden makker bliver kontrollør.
- Ingen falder ud. Et forkert par regner efter og prøver igen.
- Sig tydeligt «Start» og «Stop». Legene er korte, og de kan gentages.
- Brug kortsættet til klassens hal. Kortene har hallens bogstav i hjørnet.

Eksemplerne er kontrolleret med kortspillets regler og spillets facit. Legene er aktivitetsidéer; du afgør, hvornår de bruges.

**Spillet og kortene:** CSL Læring, Sektor Nul.
laering.creativesystemlab.dk/spil/sektor-nul